

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ**

**ERBISON NUNES PEREIRA**

**O MITO E SEU USO COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO**

**CURITIBA**

**2011**

**ERBISON NUNES PEREIRA**

**O MITO E SEU USO COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO**

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do título de especialista no Curso de Pós-Graduação em Filosofia da Educação da Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Karen. F. da Silva

**CURITIBA**

**2011**

**TERMO DE APROVAÇÃO**

**ERBISON NUNES PEREIRA**

**O MITO E SEU USO COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO**

**Monografia aprovada como requisito para a obtenção do grau de Especialista  
no Curso de Pós-Graduação em Filosofia da Educação - Ética, Política e  
Educação, Setor de Educação, Universidade Federal do Paraná, pela seguinte  
banca examinadora:**

**Prof. Dr. Gelson João Tesser - Argüidor  
Departamento de Teoria e Fundamentos da Educação**

**Prof. Dr. Délcio Junkes - Argüidor  
Departamento de Teoria e Fundamentos da Educação**

**Prof. Dr. Karen. F. da Silva - Orientador  
Departamento de Teoria e Fundamentos da Educação**

## **AGRADECIMENTOS**

**Sou especialmente grato a minha Orientadora Professora Doutora Karen Franklin da Silva, pelo rigor na orientação acadêmica, pela sugestão bibliográfica e pelo diálogo franco e cordial que pontuou este curso.**

**Igualmente grato aos colegas Alessandro Reina e Maria Domingos Pereira Ventura cujo incentivo contribuiu para a conclusão deste trabalho; e à Mariza Raizel pelo apoio técnico e pessoal demonstrado em cada fase.**

## RESUMO

O mito pode ser um instrumento pedagógico? É o que o pretendemos desenvolver ao longo desta pesquisa. O mito sempre foi usado pelo homem. A História nos mostra que ele está presente nas sagas, nas religiões, e nos registros históricos (quando eles se perdem nas brumas do tempo). Quando usado como entretenimento ou diversão tem o poder de nos fazer sonhar, enlevar nossa mente, estimular e mesmo ensinar. Os mitos estimulam nossa imaginação e trazem respostas a questionamentos que estão em nosso inconsciente. O cinema, é um instrumento valioso a ser usado em sala de aula, devido ao poder de transpor em imagens e sons aquilo que apenas suspeitávamos em nossas leituras. O professor pode ganhar muito em fazer uso de filmes para apresentar temas filosóficos a seus alunos. Neste trabalho inicialmente se buscou a fundamentação teórica dos conceitos a serem trabalhados e na sequência se buscou relacioná-los com o enredo dos filmes a serem utilizados. Escolhemos para nossa análise dois filmes campeões de bilheteria e que trazem o dinamismo tão apreciado pelos jovens. Os filmes analisados são Matrix e Avatar. Ambos tratam temas aparentemente distintos que podem ter um fundamento comum e esta é a reflexão que embasará esta reflexão filosófica. O conceito de Khôra como transposição interpretativa é muito caro nesta análise.

Palavras-chave: Mito. Platão. Cinema. Filosofia.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>1</b>
<b>2 CAPÍTULO I .....</b>	<b>5</b>
2.1. CONCEPÇÕES DE MITO E SUA PROBLEMÁTICA PARA A EDUCAÇÃO .....	5
2.2 O EXEMPLO DE TRANSPOSIÇÃO MÍTICA: HESÍODO E A TEOGONIA .....	9
2.2.1 Apresentações dos sentidos de luz e escuro- sentido psicanalítico do mito .....	9
2.2.2 Quando o rito perpetua o mito .....	11
<b>3 CAPÍTULO II .....</b>	<b>13</b>
3.1 O UNIVERSO PLATÔNICO COMO MODELO DE INTERPRETAÇÃO .....	13
3.2 O MUNDO INTELIGÍVEL E SUA RELAÇÃO COM A REMINISCÊNCIA DA ALMA .....	15
3.2.1 O lugar da metáfora na interpretação mitológica .....	17
3.2.2 O lugar da Khôra como transposição interpretativa .....	19
<b>4 CAPÍTULO III .....</b>	<b>21</b>
4.1 O ESQUEMA PLATÔNICO NO CINEMA .....	21
4.1.1 Matrix (USA-Austrália, 1999) .....	21
4.1.2 Avatar (USA, 2007) .....	21
4.1.3 Estreitas relações e conclusões preliminares .....	27
<b>5 CONCLUSÃO .....</b>	<b>29</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>32</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A preocupação com o que se ensina às crianças ou jovens, no que se refere aos mitos<sup>1</sup>, permanece ainda hoje. Este tema desde a Antiguidade clássica tem suscitado controvérsias. Platão em seus escritos refutava o ensino do mito narrado pelos poetas por considerá-lo nocivo na educação dos jovens, uma vez que seu ensinamento mostrava os deuses muito semelhantes aos homens, cheios de defeitos e não como modelos ideais a serem seguidos. Lembremos que Platão pensa na formação do cidadão ideal para sua República e este não poderia ter em sua educação vícios ensinados pelos seus educadores. Já Aristóteles instava no controle do Estado sobre o que ensinar, como e quando fazê-lo.

O conteúdo Mito e Filosofia é um dos seis conteúdos estruturantes das Diretrizes da Educação Básica do Estado do Paraná (DCE's) para o ensino da filosofia no Paraná. A opção pela utilização do mito, com sua força e influência atemporal na psique humana, sugere questões como o quê e como fazer. O mito é um conteúdo filosófico, contém explicações essenciais do mundo, responde a questões essenciais em cada época, mas não tem a pretensão de ser uma resposta definitiva. Esôpo, famoso fabulista do século VI d.C é tradicionalmente aceito como o primeiro educador a utilizar-se do mito como instrumento pedagógico. Ele o fazia propriamente com personagens que misturavam características humanas e animais, compondo pequenas fábulas com fundamentos de cunho moral que perpassaram os séculos.

Neste trabalho procuraremos inicialmente encontrar o mito e situá-lo num sistema a partir de autores como Ernst Cassirer e Mircea Eliade. Tencionamos ainda, uma vez definido o que seja o mito, encontrar formas de levá-lo à sala de aula como recurso na leitura de textos, pois acreditamos que a filosofia precisa encontrar formas atrativas e mais próximas do jovem para o início da discussão.

---

<sup>1</sup> O mito é um saber alegórico, um saber que está antes da racionalidade, que ainda não se fez racional, mas que apesar disto não está destituído de uma carga de verdade que lhe é própria.

Quando se fala em mito, geralmente se pensa em mentira, ilusão ou um simples discurso. Será que o mito se resume a isto ou podemos extrair dele conteúdo filosófico? O adolescente quer trabalhar com conteúdos comprováveis, poucos se inclinam a reflexão para encontrar respostas sobre os problemas que se apresentam diante deles. Existem mitos que são verdades ou todos são fantasias? Apesar de a maioria relacionar-se com culturas distantes da nossa, afirmamos que os mesmos trazem em si raízes pertencentes a todos os povos. Questões como essas conduzem este trabalho.

Aprofundando o tema verificamos que ele perpassa nossa vida desde o nascimento. Crescemos e vivemos experimentando psicologicamente as ações míticas, as mesmas herdadas do passado longínquo ou criadas recentemente pela ficção científica.

A mitologia<sup>2</sup>, a mesma que observamos nos relatos sobre a origem e/ou fundamento das coisas, por exemplo, na Mitologia Grega, na Bíblia ou na mitologia dos Persas, ou a apresentada na literatura, nas artes visuais, música e folclores de todos os povos está imbuída de entes reais e fictícios, mas nem por isso são inverdades, irreais ou mentirosos.

O mito subsiste nos nossos valores morais, nos nossos medos e angústias, e está indiscutivelmente ligado à religião. O supra-sensível que aparece nos mitos é o que fundamenta o mundo “e o converte no que é hoje”, segundo Mircea Eliade (1972, p. 16). Os mitos são tão antigos quanto são antigos os povos a que pertencem. Estão lá nas histórias dos deuses dos antigos, na Bíblia, na mitologia dos assírios e babilônios, nos mitos egípcios, romanos, nórdicos e nas sagas escandinavas, nas lendas dos nativos de todos os continentes, nos contos de fadas, configurando-se o substrato psíquico dos grandes sistemas religiosos da humanidade, bem como o fundamento da Psicanálise.

A Psicanálise e a filosofia analisam a questão do mito de formas diversas. A filosofia procura elucidá-lo indicando suas origens, oferecendo um conceito na

---

<sup>2</sup> É a coleção de mitos, lendas e histórias orais elaboradas a partir da cultura de um povo. Quando citamos “mitologia” já pressupomos o mito existente significando que admitimos a sua existência prévia.



história, e a psicanálise longe de dizer o que o mito é, busca uma interpretação do mundo com base em sua valoração (ARANHA E MARTINS, 1993).

E nos dias de hoje, podemos afirmar que há mitos. Indícios o comprovam, e em toda parte. Ernst Cassirer e Max Muller afirmam a íntima relação linguagem-mito na cultura humana, em necessária conceituação nome-mito (CASSIRER, 1972, p. 18). Necessária porque o homem é essencialmente simbólico na sua natureza, haja vista a utilização de nomes para destacar entes da natureza, o que ele faz simbolicamente. Nesse trânsito, da natureza para a linguagem, entre o fenômeno nominal e o fenômeno nomeado há um trajeto necessário a ser trilhado e que está em íntima relação um com o outro. A linguagem permite através de seus instrumentos (nomes, gestos, ritos, canções, vestuários, etc.), lembrar e reverenciar o passado, bem como pensar e projetar o futuro. Notemos que a ação de nomear já é uma tentativa de entendimento (a rigor a apreensão de algo ainda não conhecido), uma busca de racionalização do mundo, tal como se deu na Grécia clássica quando a filosofia surgiu sobrepondo-se à mitologia de Homero e Hesíodo.

Embora existam muitas obras sobre o tema, nos deteremos no estudo da teoria platônica do conhecimento, no diálogo Timeu e na leitura filosófica de duas obras cinematográficas: Matrix de Andy e Larry Wachowsky<sup>3</sup> (USA – Austrália, 1999) e Avatar de James Cameron<sup>4</sup> (USA, 2009).

O mito nos informa verdades no tempo e no espaço, mesmo quando não formulamos perguntas. Acompanha-nos desde o nascimento. Está ali no berço, no colo da mãe e do pai, na tela do cinema e nas páginas das histórias em quadrinhos, no poster do herói e no santinho da devoção. Pode ser um bicho-papão, um jogador de futebol ou um aracnídeo. Vir das mãos de Hesíodo e Homero, Stan Lee ou James Cameron, não importa, pois será sempre o substrato emocional da alma humana. Categorizar e sistematizar os elementos míticos no processo da educação e nos seus desdobramentos é de vital importância no entender deste estudo. Por isso “conhecer os mitos é aprender o segredo da origem das coisas” (ELIADE, 1972). Se concordarmos com Platão quando ele diz que aprender é recordar, então ao recordar o mito, entramos em contato com o original, que transcende tempo e

---

3 Cineastas autores do filme Matrix, (USA – Austrália, 1999)

4 Cineasta do filme Avatar ( USA, 2009)

espaço; esta é uma função do mito: mostrar que o homem é mortal através da imortalidade do seu discurso.

## 2 CAPÍTULO I

### 2.1 CONCEPÇÕES DE MITO E SUA PROBLEMÁTICA PARA A EDUCAÇÃO.

A origem da palavra mito está no verbo grego *mytheomai*, que significa nomear, narrar um conto fabuloso. Dessa forma, originariamente um mito não tem uma função moralizadora ou explicativa de qualquer coisa. No princípio o mito procurava explicar os fenômenos que se apresentavam diante dos homens dando sentido ao mundo em que se encontravam. Antes de, Homero ou Hesíodo (séc. IX e VIII respectivamente), o mito não é ainda um instrumento pedagógico com a função de ensinar ou transmitir valores. Somente com o advento destes autores e bem mais tarde com Esôpo (Séc. VI a.C.) o mito se desenvolverá como ferramenta de ensino, exaltação das virtudes e orientação moral (FREIRE, 1991).

A palavra mito será utilizada neste trabalho com três sentidos semânticos: -senso comum, literário e psicanalítico. Para o homem comum, esta palavra tem o sentido de algo fantasioso, desprovido de conteúdo real. Vamos buscar entender a dinâmica do mito e a partir daí procurar fazer possíveis relações com o cinema.

O mito<sup>5</sup> se origina no imaginário humano, a partir de um instante de emoção (medo, alegria), uma surpresa, uma inquietação, uma dúvida. Poderá assumir os mais diversos significados simbolizando o bem ou o mal através de representações diversas: uma fada, uma bruxa, um anjo, um herói, um salvador, um pai, uma mãe. Em todo mito há um acontecimento pontual<sup>6</sup>, uma ação humana, um fato real ou um fenômeno da natureza.

---

5 “Dá-se o nome de “mito” a um relato de algo fabuloso que pode ter acontecido num passado remoto e quase sempre impreciso. Os mitos podem referir-se a grandes feitos heróicos (no sentido grego de “heróicos”) que são considerados. Com freqüência, como o fundamento e o começo de uma comunidade ou do gênero humano em geral. Podem ter como conteúdo fenômenos naturais, caso em que costumam ser apresentados de forma alegórica (como ocorre com os “mitos solares”). Muito amiúde os mitos comportam a personificação de coisas ou acontecimentos. Pode-se acreditar de boa-fé, e até literalmente, no conteúdo de um mito, aceitá-lo como relato alegórico, ou rechaçá-lo, alegando que todo o mítico é falso”. Dicionário de Filosofia. p. 478

6 Se este acontecimento for um feito humano, seu caráter heróico poderá ser modificado para mais, geralmente, transformando-o e imprimindo no personagem central as características do mito.

Notemos, pois que existem dois gêneros de mitos: os mitos divinos e os mitos humanos. O nosso trabalho se detém na mitologia grega por tratar-se do Oriente próximo o berço da civilização ocidental.

Os mitos divinos gregos narram as sagas dos deuses olímpicos e pré-olímpicos cantados por Homero (século X a.C.). Não há uma época precisa que se afirme para redação de tais mitos, porém é aceito que sua composição, por escrito, tenha sido concluída antes do séc. IV a.C., porque na época de Platão e Aristóteles já havia o verbo grego *homeridzo* que significa citar Homero ou falar à maneira de Homero (Reading Greek- Grammar, 1997).

Em determinado momento de sua evolução, seja um povo nativo da África ou da Oceania ou da Amazônia o homem se viu autor ou protagonista de alguma história fantástica. Quando se referem às poderosas forças da natureza, veremos surgir os mitos divinos; quando personificados com mortais, temos os mitos humanos. Estes são povoados por heróis ou semideuses, que são encontrados nas mitologias nórdica, celta e indiana.

Em todo caso a origem do mito é a mesma: o imaginário humano<sup>7</sup>, que tem a necessidade de dar sentido à realidade e ao cotidiano. O termo “imaginário” será utilizado como sinônimo de ideário ou ideal. Assim, o imaginário humano revela desde os primórdios os deuses homéricos, assírios e babilônicos, os gênios do deserto, os deuses dos nativos de todas as florestas da Terra. Trata-se, pois de uma força poderosa que tem a capacidade de projetar as faculdades humanas que desvelam o mistério do mundo. Observamos assim, que este imaginário não é domínio de um povo específico, mas está enraizado no gênero humano em geral, de forma que encontramos o mesmo mito em culturas diferentes. O que varia nestes mitos? Apenas a sua expressão.

No processo de divinização das forças da natureza observamos na maioria das vezes uma tendência a antropomorfizar o fenômeno, dando-lhe um nome, uma forma humana e quase sempre uma história pregressa. Há entre os mitos de inúmeras culturas onde notamos a fusão de humanos e animais, em especial o panteão hindu (p. ex. Ganesha o deus-elefante, Kalinda o deus-serpente), os deuses do Egito (Anúbis o deus-chacal e Hátor a deusa- vaca e Hórus o deus-falcão), dentre

---

<sup>7</sup> Imaginário humano é a capacidade que o homem possui de representar realidades que não possuem necessariamente a consistência de realidade, de existência. Expressa a origem dos sonhos e dos mitos.

outros. Qual é o sentido desta antropomorfização? Amplificar a força de um simples homem ou animal ou colocá-lo na dimensão do divino?

Na origem (raiz) dos grandes mitos encontramos as situações mais simples e corriqueiras. Não é possível estabelecer um limite cronológico para o regresso da memória humana. Desta forma, alegoricamente podemos chamar essa época muito distante de a grande noite do tempo, por se tratar de um tempo original. Para reforçar esta idéia recorremos a um mito interessante que é o de Nix, deusa das trevas que se divide em Urano, o céu, e Géa, a terra. Nesse contexto mítico, o que poderia significar as trevas ou a escuridão? Poderíamos compreender que se trata da origem do céu e da terra; posteriormente concluiremos que a explicação expressa neste mito reside na intenção de procurar soluções para determinados fatos ou acontecimentos que os homens não possuem.

Os mitos exercem vários papéis nas sociedades humanas, podendo ser normativos ou moralizantes. Um destes papéis entre os gregos é o educacional. Os poetas gregos recorriam constantemente aos mitos para relatar as lutas entre os deuses e a geração das coisas visíveis. Outros relatos indicavam os limites da ação humana e a impossibilidade de se rebelar contra os desígnios divinos. Para Emanuel Carneiro Leão (1999), “o paradigma da Paidéia<sup>8</sup>, os gregos o buscam na luta de seus mitos entre as forças noturnas da Terra e as forças diurnas do Céu, entre os Titãs e os Olímpicos”. O mito esclarece e estabelece a ordem no mundo grego, e isso deve estar em sintonia com a proposta educativa. O modelo a ser seguido inicialmente pelos homens gregos são os heróis e deuses apresentados pelos poetas. Modelo este, que será posteriormente criticado por Platão na obra *A República*. Os modelos míticos se assemelham muitos aos homens comuns em defeitos e vícios, e não devem ser apresentados como desejáveis. A crítica platônica aos poetas baseia-se na impossibilidade desses modelos realizarem a educação do rei-filósofo.

O mito pertence ao homem e o homem não existe sem o mito. A origem do mito no imaginário já pressupõe sua evolução na formação do homem; está na sua gênese, seja no Éden, seja na caverna. Impossível precisar quando aconteceu o primeiro evento mítico, ou quando o primeiro evento foi convertido em mito: o

---

8 Educação: paideia grega

homem pré-histórico apavorado ante a queda de um raio com relâmpago e trovão, ou um abalo sísmico com deslizamento de terra.

Quê ou quem provocou aquela luz do céu? O que fez a terra tremer? Há uma força temível no céu e embaixo na terra, capaz de arrasar tudo rapidamente. Se não um desastre, então uma colheita escassa ou as doenças; tudo que fugia a seu comando ou à sua compreensão demandava uma explicação qualquer; desde que aliviasse o medo ou a dor. A quem atribuir este ou aquele assombro ou prodígio senão ao sobrenatural, ao sagrado?

Em contrapartida, a um medo ou ameaça surge um movimento de reação contra o perigo iminente ou distante; o próprio medo transformado num ente mítico personificado exige uma razão de sua existência. Entre os gregos o medo passou a ser representado como o deus Fóbos.

Cumpra notar que nem só das emoções negativas é que surgiram os mitos; também da admiração, do espanto, da supervalorização de um talento ou atributo físico ou intelectual, ou seja, os mitos adquiriram um sentido pragmático, paradigmático e social.

Foram os poetas e os artistas que compuseram a imagem dos deuses ao longo da história do povo grego. Homero<sup>9</sup> definiu a característica dos deuses, sua personalidade, enquanto Hesíodo sistematizou seu laços de parentesco (Souza, 1990) No capítulo *Les grands mythes theogoniques* (Grimal, 1959) que narra a origem do mundo, encontra-se o exemplo desta tentativa de explicar, como das uniões entre os deuses o mundo e os seres que nele habitam vão se formando:

No início tudo era caos. Libertaram-se Nix (a noite) e seu irmão Érebo. Os dois lentamente se separam e desposaram-se. Nix foi para o alto e se dividiu em duas metades: Urano, o céu e Géa, a terra. Da união entre Géa e Urano nasceram os poderosos Titãs, os Ciclopes e outros deuses, e também Cronos. Este destronou seu pai Urano e tornou-se soberano do céu. Ele devorava os próprios filhos. Desta vez, sua mãe Réia deu-lhe uma pedra no lugar do filho menor, Zeus. Assim Zeus matou Cronos, venceu os Titãs e tornou-se senhor do universo. Aqui começa a Era dos filhos de Crônos ou Era Olímpica dos deuses gregos (GRIMAL, 1959)

Percebe-se nesta passagem que o caráter físico é bastante forte e as relações entre os deuses primordiais vão dando origem a novos deuses, formando o

9 Homero e os demais poetas ao narrar a saga e as lutas dos deuses imprime a eles características humanas, isto porque ele fala de virtudes e defeitos que fazem parte do ser humano e que nos aproximam dos deuses. Para Platão, Homero poderia induzir os jovens ao erro, pois a sua descrição dos deuses e heróis estava baseada em sua experiência sensível e, pois não havia contemplado as formas puras.

panteão dos imortais. Eles estão de algum modo ligados com as coisas materiais, as quais compõem o mundo dos homens. Esta relação entre o mundo mítico e o humano está bem presente em filmes como Avatar e Matrix que analisaremos mais detalhadamente na sequência do trabalho. Estas obras cinematográficas indicam também que a qualquer tempo humano a imaginação se junta à mítica para dar conta das relações originais entre as dimensões do mundo.

## 2.2 O EXEMPLO DA TRANSPOSIÇÃO MÍTICA: HESÍODO E A TEOGONIA

Para ilustrar uma apresentação mítica da relação entre homens e deuses vamos nos deter em Hesíodo, grande poeta grego que narra a origem de todos os deuses a partir de uniões sexuais e divinas. Anotamos, de antemão que o relato destes mitos posteriormente vão perdendo este caráter fortemente sexual, pois é próprio do mito ser interpretado diferentemente, dependendo da finalidade a que se destinam.

Logo que termina o próêmio da Teogonia, Hesíodo nos diz que na sua origem Nix está ligada a uma natureza de confusão ou desordem de elementos; Nix desposou seu irmão Érebo que é transmutado em um rio subterrâneo que mais tarde será citado como um lugar específico dos infernos; dos filhos de Nix e Érebo dois estão relacionados com destinos terríveis: Keres, a deusa do infortúnio e da morte em batalha e Eris, deusa da discórdia.

Assim, Nix está ligada intrinsecamente a sentimentos e acontecimentos terríveis e originais.

### 2.2.1 Representação dos sentidos de Luz e escuridão - o sentido psicanalítico do mito.

Prosseguindo na genealogia de Hesíodo, observamos que essas conotações sombrias e negativas, opostos de luz e formas prosseguem com a geração dos filhos de Géa e Urano, neste mundo ainda primitivo e caótico, surgem os ciclopes, os titãs e os seres de cem braços (DIEL, 1952) Desta narrativa podemos inferir uma estreita relação entre a escuridão primordial e as emoções humanas, as mais

primitivas, em especial o medo de escuro. Não nos referimos aqui ao anedotário do medo infantil, mas ao medo universal, passível de ser traduzido por medo do desconhecido, medo daquilo que não se vê, mas que se aceita a existência. Ambos têm seguramente a mesma origem no imaginário humano. Aqui podemos relacionar o sentido literário do mito com seu sentido psicanalítico, pois se fecharmos os olhos estaremos entregues a um espaço visual privado de luz, à escuridão primordial, biológica e física do princípio, (a escuridão cósmica, terrena, biológica, intra-uterina, psíquica), a escuridão dos domínios da deusa Nix, como a chama Hesíodo, ou ainda aos domínios de Hades o deus do mundo subterrâneo.

A luz ou sua ausência é um fenômeno físico-químico perfeitamente explicado pela ciência moderna, mas para o homem do século X a.C e ainda para alguns povos primitivos da atualidade, não eram, a luz ou a escuridão, um fenômeno da natureza. Eram, enfim um sinal, uma manifestação do desconhecido.

Quando o homem primitivo atribui ao desconhecido, ao sobrenatural ou fantástico<sup>10</sup>, a causa de um acontecimento qualquer em detrimento de uma explicação racional está, na verdade, tentando tranquilizar ou arrefecer sua alma. Quando assolados por terremotos, enchentes, grandes cataclismos e doenças, também atribuem ao sobrenatural, estas interpretações como fizeram os homens nos primórdios da civilização, estabeleceram uma relação com o sagrado. Não só os homens do Mediterrâneo, também o fizeram os povos da Índia, China e do Extremo Oriente. Para eles a natureza inteira (a Terra, a Luz, o Sol e as estrelas) era a origem e a morada de todos os deuses.

A explicação tanto mítica quanto racional não atenua a manifestação de um fenômeno, nem o minimiza; o mito pode arrefecer ou tranquilizar um espírito inquieto ou amedrontado, e poderá ainda prepará-lo para uma futura revelação ou elucidação racional. Eis outra função do mito: suplantando o tempo através da recordação e reiteração do mito (ELIADE, 1972).

A linguagem e o mito guardam estreita ligação, não havendo mito sem linguagem. Para entender o que os mitos buscam revelar contemporaneamente se usam todos os recursos necessários para que se desvende seu verdadeiro

---

<sup>10</sup> A origem de fantástico é o verbo grego *phaino*, aparecer. Aparecer para a Psique, a alma para o pensamento; qualquer coisa que assim apareça sem que haja preocupação em definir ou explicar seu ser; assim é uma capacidade da alma juntar elementos de objetos distintos e fundi-los em algo novo, isto é, que a natureza ainda não tenha apresentado, a esta capacidade chamaremos Imaginação, do latim *Imago*, a representação visual de um objeto físico ou mental. (DIEL, 1952)



significado, ou possíveis significados. Entre estes recursos temos a investigação lingüística e a etimologia como veículos de interpretação de mitos.

Max Muller, segundo Cassirer (1972, p. 18), empregou a análise filológica como meio para revelar a natureza de certos seres míticos, e também como ponto de partida para sua teoria geral de conexão entre linguagem e mito. O mito é condicionado e mediado pela atividade da linguagem. Assim, ele nos dá como exemplos de mitos: Deucalião e Pirra que salvos por Zeus, tornam-se progenitores de uma nova raça ao jogarem pedras sobre seus ombros. Ainda segundo Muller “ a mitologia é, em suma, a obscura sombra que a linguagem projeta sobre o pensamento e que não desaparecerá enquanto a linguagem e o pensamento não se sobrepuserem: o que nunca será o caso” (CASSIRER, 1972, p. 19).

A partir das posições de Cassirer e Muller podemos dizer que a mitologia é mais forte no início do pensamento humano, mas apesar do desenvolvimento do conhecimento científico não desapareceu totalmente. Este mundo mítico para Muller é “essencialmente um mundo de ilusão” (CASSIRER, 1972, p. 19), e essa ilusão está enraizada na linguagem, devido a suas ambigüidades. Por isso, a necessidade de aprofundar o estudo da linguagem para tentar dirimir estas ambigüidades e nos aproximarmos o mais possível de seu significado originário. Em outras palavras na gênese do mito observamos a contemplação e configuração dos poderes da natureza; “a mitologia é obscura sombra que a linguagem projeta sobre o pensamento” (CASSIRER, 1972, p. 19), e tem sempre um nome que a designa.

### 2.2.2 Quando o rito perpetua o mito.

O nome é uma invocação ou uma recordação que irá além do fenômeno, pois todo mito na sua origem é mediado pela linguagem. Surge então uma inseparável relação entre o mito<sup>11</sup> e o rito: o homem com o intuito de conservar esta consciência estabelece uma repetição solene dos gestos divinos. Isto é feito com as mais variadas intenções, quais sejam: explicar um mistério, apaziguar a ira de algum deus, louvar ou agradecer, suplicar uma graça etc.

---

<sup>11</sup> Ritos são atos repetitivos da história sagrada de uma determinada cultura (ARANHA e MARTINS, 1993)

Seja qual for a resposta o fato é que a crença numa alma imortal é aceita dogmaticamente, e está presente em todas as mitologias. Encontraremos a dualidade espírito-matéria, mortal-imortal, na própria Teogonia : a união alegórica Urano(céu) e Géa (terra) nos informa mais do que o espaço físico terrestre (DIEL, 1952, p. 121). A alma imortal, se a consideramos universal e infinita pode ser o lar de todos os mitos. É um céu ou um Éden (puramente psíquicos), onde as almas dos justos ou heróis vão descansar seu sono eterno. Aos não merecedores estava destinado outro lugar, de eterna escuridão e intermináveis sofrimentos, o inferno.

Como exposto acima o mito está indissolúvel e necessariamente ligado à religião<sup>12</sup>. Há momentos em que se confundem e numa primeira abordagem um passa a ser o outro. De todas as características apresentadas do mito nos interessa investigar o caráter simbólico do mesmo e este está presente em toda atividade humana, incluindo o cinema. É o que se pretende aqui, uma análise possível de filmes que tendo argumentos na mitologia, são também um convite à reflexão: quanto pode a arte cinematográfica contribuir para a discussão filosófica da mitologia na escola?

---

12 A palavra religião vem do latim religo. Busca em sua essência religar o homem com o divino.

## 3 CAPÍTULO II

### 3.1 O UNIVERSO PLATÔNICO COMO MODELO DE INTERPRETAÇÃO

Ao abordamos a temática do mito não podemos nos furtar de mencionar Platão e suas idéias. Superficialmente pode nos parecer estranho que um filósofo recorra freqüentemente ao mito em seus escritos. Porém, Platão herdou dos gregos eleatas, precisamente de Parmênides a “teoria dos dois mundos” (MORENTE, 1980). Tal teoria admite a existência de dois mundos: de um lado um sensível, apreendido pelos sentidos, onde reinam a aparência e a opinião (dóxa); e por outro lado temos o mundo das idéias- “Pois o mesmo é pensar e ser”- Peri Fiseos (CARNEIRO LEÃO, 1999).

Platão nos diz que o homem possui um corpo e uma alma (Fédon 74b a 76c). O corpo habitado por uma alma informa-a, embora de modo impreciso, das coisas do mundo sensível, e todas as impressões que se obtém das coisas concretas são imitações, mimesis, das coisas existentes no mundo das idéias<sup>13</sup>, as quais são necessariamente perfeitas.

Serão afinal dois mundos distintos? Um mundo inteligível onde habitam as idéias, eternas e imutáveis e este mundo sensível, origem do engano e do erro? Onde está a verdade? Aqui no mundo que percebemos, ou lá, nessa dimensão impalpável do mundo das idéias?

Ao longo de sua filosofia Platão responde essa pergunta, e no diálogo Timeu Platão sistematiza a sua teoria do conhecimento, localizando os elementos constitutivos envolvidos no conhecer. O Timeu oferece a solução: a verdade não está somente no mundo das idéias (Topos Uranos), nem no mundo sensível (mimesis), mas a meio-caminho entre os dois mundos, no espaço físico onde se dá um compartilhamento, participação (metáxis) entre os dois mundos.

No diálogo Fédon, que é anterior ao Timeu, Platão trata especificamente da natureza e imortalidade da alma. O homem para Platão está dividido em corpo e

---

<sup>13</sup> A teoria das idéias platônicas está descrita com maiores detalhes no livro VI da República de Platão.

alma. O corpo é mortal e a alma se divide em três<sup>14</sup>: a racional que se localiza na cabeça e é imortal, a passional que se localiza no peito é fonte das paixões, mas também perece com o homem, e a apetitiva que se localiza no ventre, e é fonte de paixões pouco nobres (que conduzem ao prazer: sexo, fome), e que também perece com o homem. Somente a alma racional é eterna e ela é a fonte do conhecer humano, pois navega nos dois mundos e é capaz de lembrar-se do que contemplou no mundo das idéias ao retornar ao mundo sensível.

No Fédon, Platão afirma que é impossível o conhecimento puro de alguma coisa. E isto porque o homem é constituído de duas partes: o corpo e a alma. A alma como já dissemos, é eterna e imortal, e a função do corpo é conectá-lo ao mundo através dos sentidos. Para ele, todas as impressões que se obtém das coisas concretas são imitações, mimesis, das coisas existentes no mundo das idéias, as quais são necessariamente perfeitas. É nítida no pensamento platônico a distinção entre o mundo sensível e o mundo inteligível. Sendo o mundo inteligível infinitamente superior ao sensível, pelo fato de ser real e perfeito. Aliás, o conhecimento do mundo inteligível é o objeto da educação proposta na República. A contemplação das ideias eternas e imutáveis faria com que se soubesse o que é o Belo, o Bom e o Verdadeiro, fonte de todo o conhecimento e sustentação de seu sistema de pensamento.

Como dissemos, no início desse capítulo, Platão tomou por herança o problema do ser: de um lado Heráclito e seu ser em eterno movimento e de outro Parmênides para quem o ser é. Só o ser é desde a eternidade, sem começo nem fim, portanto não poderá ser no mundo sensível, uma vez que tudo que existe no mundo e à nossa volta, está sujeito à geração e à finitude. Platão conclui que, no mundo sensível, o ser de Heráclito (devir) não pode ser, pois o sensível é finito, e o ser de Parmênides só poderá sê-lo na idéia, que é do domínio do imutável.

Esquemáticamente temos dois momentos da filosofia platônica: no Fédon, primeiro momento, onde Platão trata da alma, sua natureza e imortalidade; e no Timeu, segundo momento, ele trata dos objetos e de como conhecê-los.

---

<sup>14</sup> É no diálogo Fedro que Platão narra o mito onde a alma é simbolizada por um cocheiro conduzindo um carro puxada por dois cavalos. A alma racional seria o cocheiro, é imortal, inteligente, de natureza divina e se situa na cabeça. A alma irracional é simbolizada por um cavalo branco e é fonte das paixões nobres, é mortal por ser inseparável do corpo e está situada no peito. A alma apetitiva é simbolizada pelo cavalo negro, é fonte das paixões pouco nobres, é mortal por que assim como a passional não se separa do corpo e está situada no abdômen (Fedro 246).

Um mito que enriquece e ilustra estas idéias é o de ER, livro X de A República, onde ele fala da jornada da alma e como ela tem acesso ao conhecimento que deverá ser futuramente lembrado pela alma, presa em seu corpo mortal.

Outro mito de grande utilidade para a leitura do pensamento platônico é o encontrado no diálogo Fedro. Aqui é enfatizada a precedência da alma sobre o corpo e nos ajuda a entrar no universo platônico e finalmente entendermos uma frase que está constantemente relacionada ao pensamento de Sócrates e Platão: Conhecer é lembrar. Para tanto vamos aprofundar outro conceito platônico: a reminiscência.

Neste diálogo, Sócrates fala ao jovem Fedro sobre a natureza da alma. Para Sócrates há uma alma universal que tudo permeia. Quando ela é perfeita pode ser comparada a um carro puxado por dois cavalos alados e conduzidos por um cocheiro, Zeus. Dos dois cavalos, um é de raça nobre e o outro é mestiço. Se a força do cavalo puro for maior que a do cavalo mestiço o carro subirá e permanecerá nos céus. Se acontecer o contrário, o carro (a alma) perderá força (os cavalos alados) não sustentarão o carro, e este se precipitará sobre qualquer coisa sólida ou sensível na terra. Porém se alguma vez esta alma contemplou a verdade (que somente reside no Mundo das Idéias) e seguiu e serviu a um deus, anseia voltar para lá (Fedro 246a- 249b). O exercício para manter as asas do carro é o do espírito filosófico (Fedro 250).

### 3.1 O MUNDO DAS IDÉIAS E SUA RELAÇÃO COM A REMINISCÊNCIA DA ALMA

A alma (psique) é a parte invisível do homem, a que habita o corpo e que confere a capacidade de conhecer. Alegoricamente Platão nos diz que a alma do homem, antes do nascimento, vivia num lugar de perfeição, no mundo das idéias, no Topos Uranos (Fédon 72e). A doutrina da imortalidade da alma é fundamental para entender a explicação platônica para o conhecimento. A alma, quando do nascimento de um indivíduo passa a receber informações do mundo, e quando ela

se lembra de uma coisa ou outra é porque ela já contemplou essa idéia anteriormente; portanto todo saber humano é na verdade uma reminiscência<sup>15</sup>.

O Topos Uranos, literalmente lugar dos céus, é então uma dimensão divina que se contrapõe ao sensível e ao concreto, conferindo sacralidade ao saber humano.

Eis que em Platão a alma vem de um lugar sagrado, onde contempla de coisas belas, justas, perfeitas. Por isso é imortal, renasce após animar um corpo por um determinado período de tempo, e anseia por retornar ao mundo das idéias e estar próximo do deus de quem é protegida. Mas esse destino não era de todas as almas, somente das que se ocupavam da filosofia e da procura do bem (Fédon 82c/d).

Entre os gregos há a preocupação do que acontecia com a alma após a morte? Por ocasião da morte<sup>16</sup> a alma se desligava do corpo e era precipitada no Hades (uma região além da sepultura). Ela era conduzida por Caronte e apresentada às Parcas (relembremos que são filhas de Nix e Érebo, três irmãs: Cloto, Láquesis e Átropos); e à sua mãe, a deusa Mnemôsine; personificação da memória; se julgada justa não renascia mais, e se julgada injusta, com crimes a pagar poderia passar um tempo no Érebo, ou ser trancafiada no Tártaro, de onde não sairia jamais. Outro texto que traz o relato do que ocorre com a alma após a morte é o mito de ER, narrado no livro X da República. Nele, Sócrates descreve a viagem da alma de Er após seu quase desligamento do corpo e o que ocorre com as demais almas de acordo com a vida que levaram. Er é o personagem quem vai narrar aos demais mortais o que contemplou. Descreve em detalhes como é que cada alma escolhe seu novo destino e por que esquece parcialmente o que contemplou no mundo das idéias.

A esta altura, poderíamos nos perguntar o que estes mitos relatados tem a ver com o trabalho que pretendemos desenvolver com o cinema como ferramenta para se trabalhar mitos na escola. A escolha de Matrix e Avatar se deve ao apelo

---

15 Platão desenvolve sua teoria das idéias baseada na capacidade que o ser humano tem de lembrar algo que tenha contemplado. Segundo ele, o desejo de saber a verdade sobre as coisas que nos cercam é prova de que não estamos mergulhados na completa escuridão da caverna (sombras). Se permanecêssemos na ignorância não sentiríamos o desejo de conhecer as coisas que se encontram ao nosso redor e as razões porque são desta e não de outra forma. Trazemos na alma alguma espécie de conhecimento ou lembrança de nosso contato com as Idéias.

16 (Fédon 107 a 115b)

que os mesmos trazem sobre o imaginário do jovem: um mundo virtual ou a possibilidade de fugir dos limites físicos é certamente algo fascinante.

Na prática de ensino de filosofia é recorrente a queixa de que o jovem não participa e não se sente motivado a interagir filosoficamente. O filme é um excelente recurso pelo seu dinamismo para introduzir uma vasta possibilidade de temas filosóficos a serem abordados na sequência. Se o professor conseguir despertar o interesse do jovem, um bom desenvolvimento de aula se dará certamente.

Outra vantagem do uso de filmes é a possibilidade de recortes que mexam com o imaginário e os instiguem a ver o filme todo e a desvendar os conteúdos. Sabemos obviamente que isto requer habilidade do professor e domínio do conteúdo a ser exposto. A aula de filosofia não pode, contudo, transformar-se num cinema em sala de aula. Deve o professor lembrar-se sempre que o cinema ou qualquer outra tecnologia que empregue em suas aulas é recurso, e como tal deve ser usado moderadamente para não cansar ou acostumar o aluno. A filosofia é o constante estranhamento que sentimos diante do mundo.

Se o professor e o aluno não se sente em terra estranha não faz filosofia. O sentir e perceber, o páthos, é fundamental e dura tarefa a que nos dedicamos.

### 3.2.1 O lugar da metáfora na interpretação mitológica

O corpo tem sua função: ligar a alma ao mundo. Mas o que o corpo revela para Platão é apenas a aparência e sem o julgamento adequado não traz nenhuma verdade. O que o corpo capta do mundo sensível é apenas opinião (dóxa). A verdade reside no mundo das idéias, no (eidos), onde está o verdadeiro saber, a ciência, a episteme.

Platão, no diálogo Timeu, apresenta o ser em três gêneros: o modelo, a cópia e o espaço (Timeu - 51c a 52a). O objetivo do discurso é estabelecer os elementos necessários para se conhecer algo que é. Estes elementos estão envolvidos na existência de todas as coisas. Através do relato de Timeu<sup>17</sup>, um dos palestrantes do diálogo pode observar os três elementos finais da realidade: uma alma, um corpo e um espaço (Timeu - 48e a 53c )

---

17 Timeu 48e a 53c

A ontologia que se abstrai a partir daí nos autoriza a desenrolar o seguinte esquema: a idéia (eidos), a forma mental; a imitação (mímesis), o aspecto; o espaço, ( khôra) , a extensão.

A intenção de usar o termo grego Khôra, no esquema platônico da teoria do conhecimento é instrumental. Não temos a pretensão de encaixá-lo denotativamente e torná-lo imprescindível na leitura e interpretação mitológica do cinema, uma vez que Khôra pertence a um universo isolado e distinto que não admite como a mímesis e o eidós, um discurso mais próximo da reflexão filosófica.

Conforme Jacques Derrida no seu livro Khôra ( Papyrus Editora, 1993), deve-se a uma metonímia o trânsito do ser para o discurso que o diz. Assim temos um ser e um discurso do ser. A linguagem diz o ser, e o ser será incompleto sem a linguagem; a Khôra é o terceiro gênero do ser para Platão, então o mito pertence ao domínio do Eidós, haja vista estar no eterno e atemporal.

O discurso filosófico é construído pela linguagem, portanto ele não se esgota definitivamente. Assim, admite uma metáfora ou uma alegoria. Analogamente o Mito se opõe ao Logos nessa bipolaridade lógica e necessária; a Khôra não encontrando espaço formal ou bipolar não diz o ser ( este ainda não existe). Timeu sugere uma metáfora dizendo que Khôra é a mãe, pois a mãe é o receptáculo e o molde do ser, não é, porém o ser do filho, fornecendo-lhe somente o espaço e matriz para ser.

Conforme os textos de referência 48e a 53c (Timeu) teremos um modelo, uma cópia do modelo e um local onde acontece o aparecimento ou o nascimento do objeto a se conhecer. O modelo, o paradigma a que se refere Platão é o modelo existente na alma, onde estão as idéias do belo, do verdadeiro e do bem, idéias intactas e inalteradas eternamente. Esse modelo que é o eidós é do domínio da psique, a qual é imortal, sem começo e sem fim.

O universo ideal (de eidós) é mais vasto que o universo mimético, pois a capacidade da compreensão e conhecimento decorrentes da utilização desse modelo prova que os objetos sensíveis são em número infinitamente menor que o mundo ideal. A cópia ou mímesis é uma imitação da idéia. É o que se mostra para os sentidos e está localizado no mundo físico, mas a essência de seu ser só poderá ser encontrada no mundo das idéias.

Se for imutável e inteligível, é o universo do mental, do intelectivo, ou seja, a instância da gnósis, do conhecimento a partir de algo que se faz aparecer para ser



conhecido. A cópia, a mimesis, é uma imitação do modelo. É o que está no mundo sensível e, portanto é visto e localizado fisicamente, é aquilo que aparece. O terceiro elemento é o lugar, a khôra onde se dá a concretização do princípio eterno. É local de contato (o mundo), onde o turbilhão de formas do eidos se acopla a uma mimesis e se faz inteligível.

De posse desse esquema (para utilizar a linguagem platônica) afirmamos que o logos<sup>18</sup> é o que é inteligível. Considerando o inteligível, não falamos do sensível, só falamos do que pode ser inteligível, o mundo circunscrito no logos é uma cópia do paradigma de um perfeito e imóvel, que se permite conhecer.

### 3.2.2 O lugar da Khôra como transposição interpretativa

A metáfora é, portanto o real e o fictício na obra de arte. A projeção de uma idéia na tela; a transformação do ideal (mítico, imaginário, fantasioso, fictício, irreal, etc.) em visual, sonoro, sensível e quase real (é momentaneamente real na ficção). Podemos concluir que a Khôra é, contrariamente a que Jacques Derrida afirma, que a Khôra não é um elemento.

Na leitura platônica dos filmes que tomamos como exemplo neste trabalho, o cabo que conecta Neo à Matrix, a câmara de transporte que leva Jake ao mundo de Pandora, e a metáfora maior (o próprio cinema), não são, isto é, o meio-caminho entre o real e o imaginário não existe.

Em tempos de rápida evolução tecnológica, o que hoje é ficção amanhã poderá ser realidade. Em termos cibernéticos lembremos: o rádio que os tripulantes da espaçonave Enterprise de Jornada nas Estrelas usavam na década de 1960, hoje é uma realidade banal: os telefones celulares. Faremos uma última alegoria: tracemos duas circunferências lado a lado; elas representam dois conjuntos ou dois diagramas de Euler-Venn. O da esquerda chamamos M (de mimesis) e representa o conjunto de todos os objetos sensíveis do nosso mundo; o conjunto da direita chamaremos E (de eidos) e representa o conjunto de todas as idéias do universo; Aproximaremos as duas circunferências até que se toquem e se sobreponham, e o conjunto intersecção entre elas chamaremos K (de khôra); por que Khôra? Porque o

---

<sup>18</sup> Logos- para os gregos o logos-linguagem era, pois equivalente a estrutura inteligível da realidade. A linguagem é um momento do logos ou o próprio logos.

cinema é arte, e o artista está a três graus de distância da realidade (A República, livro X). Não diz, portanto o real, mas serve de instrumento para uma reflexão filosófica que pode conduzir á realidade. O cinema não é real e não é irreal. É uma ponte que permite a ida e a volta.

Substituindo agora os conjuntos nomearemos o da esquerda com a letra L (de logos) e o da direita de M (de mitos) e aproximaremos as duas circunferências; o conjunto intersecção das duas chamaremos de C (de cinema).

Utilizamos até aqui uma breve exposição das teorias platônicas com a intenção de preparar o leitor para a análise que se seguirá.

## 4 CAPÍTULO III

### 4.1 O ESQUEMA PLATÔNICO NO CINEMA

É inegável a sedução da imagem sobre a psique humana, e mais ainda quando aliada à música e ao diálogo bem estruturado. Prova disso é o sucesso das obras cinematográficas *Matrix* (USA-Austrália, 1999) e *Avatar* (USA, 2007). Escolhemos estas obras por acreditar que são perfeitamente passíveis de redução ao esquema platônico de teoria do conhecimento.

Iniciemos com a análise do significado das palavras *Matrix* e *Avatar* nomeiam os mesmos. *Matrix* é a palavra latina para o local onde se gera ou de onde se nasce; é composta da raiz hindu *Ma*, que significa mãe; recebe no Latim os sufixos *ter* e *ix*, mantendo o mesmo sentido denotativo. Já *Avatar* é uma palavra hindu que significa baixar, descender; o substantivo *avatara* é a encarnação do divino em forma humana (KATSBERGER, 1954).

Uma vez indicado o significado dos nomes das obras escolhidas passaremos a uma avaliação mais detalhada das mesmas.

#### 4.1.2 *Matrix* (USA-Austrália, 1999)

Título: *matrix*

Direção: Andy e Larry Wachowski

Ano: 1999

País: Austrália

O cinema é um dos recursos que em sala de aula mais agrada aos jovens, justamente pelo seu poder de síntese. Ou seja, páginas aborrecidas de leitura para eles podem ser exibidas em minutos e a idéia exposta compreendida. É um instrumento hábil em apresentar possibilidades encarnadas de interpretação e seu visual agrada a todos. Não fosse o poder de encantar e falar ao imaginário o cinema não teria se mantido por todos estes anos. O único cuidado é não colocar o filme e

deixar o mesmo por conta dos alunos. A condução do uso do recurso deve ser sempre orientada pelo professor e os resultados também acompanhados por ele.

Antes de lançar mão deste recurso, deve-se analisar o que se deseja com ele, estabelecer um roteiro com início, meio e fim.

Escolhemos o filme Matrix, dos diretores Andy e Larry Wachowski por acreditarmos que ele é um bom exemplo. Este filme, é a nosso ver, apropriado para trabalharmos a teoria do conhecimento.

Quem são os personagens principais deste filme? Thomas Anderson, um programador que trabalha para uma empresa de softwares, é um hacker (pirata virtual) que utiliza o nome de Neo – (novo); Morpheus, o nome que também faz referência ao deus do sono é o chefe de um grupo de rebeldes. Ele será no início da trama confundido com terrorista, Vários personagens do filme podem ser associados a filósofos clássicos, como Sócrates, o oráculo, referência ao templo de Delfos e a missão de Sócrates – Conhece-te a ti mesmo, entre outros

**Sinopse do filme:** Um dia, no seu local de trabalho Anderson recebe uma ligação telefônica, e após frenética perseguição se vê envolvido numa aventura que mescla suspense, ação e drama; Anderson passa então a vivenciar duas realidades: ora está no mundo real, ora no ideal (ou virtual); eis que Anderson é apresentado a Morpheus, chefe dos rebeldes que lhe explicará tudo que está acontecendo.

Para Anderson, vivíamos num mundo real, com coisas e seres humanos reais; entretanto Morpheus surge para lhe mostrar que na verdade esse mundo não é tão real assim, pelo menos não tão real a ponto de ser o único. Há algo chamado Matrix, que exerce um imperceptível e fatal controle sobre todos os seres humanos. Mas o que é a Matrix?

Matrix é apresentada como um mundo de máquinas e computadores, um hardware imenso, alimentado energeticamente por seres humanos em diversas fases de crescimento, os quais estão conectados á Matrix por cabos, tubos e fios, assemelhando-se a incontáveis células parasitadas por um organismo maior (a Matrix ).

O que Anderson pensa existir como mundo real, e a idéia que ele pensa ter das coisas é na verdade um produto final do programa da Matrix; o ser híbrido de máquina e animal escraviza todo ser humano e dá a ele uma falsa idéia de mundo; o

que pensamos ser na verdade não é, e o que pensamos conhecer é o que a Matrix quer que conheçamos.

Há um mundo real, que existe, que percebemos e no qual vivemos, mas que é delineado e controlado pelo programa da Matrix (porque na verdade estamos conectados a ela e percebemos esse mundo conforme o programa); por outro lado existe o mundo virtual (e ideal), onde se deliberam os destinos e rumos das coisas e pessoas.

Enquanto conectados à Matrix, os indivíduos vêem o mundo de acordo com a programação, e tudo lhes é adequado, tal como bebês dentro do útero materno; mas alguns conseguem escapar da Matrix, e passam a combatê-la.

**Possível interpretação:** Como em todo mito que envolve libertação existem elementos característicos:

- Uma profecia: alguém viria para salvar o povo escravizado pela Matrix;
- Um arauto: Morpheus é o anunciador da liberdade;
- Um oráculo: uma mulher que é consultada sempre que necessário;
- Um herói: Neo, o escolhido.

Alegoricamente percebemos que os seres conectados à Matrix estão em um mundo de bel prazer fictício, pois não têm consciência de que agem e vivem segundo um programa que lhes rouba o livre arbítrio e sugam-lhes a energia psíquica, a vontade e a liberdade de pensamento; é como estar na caverna de Platão

Os poucos que saem, voltam e tentam libertar outros, mas enfrentam resistência tanto da Matrix, quanto de outros que são contra tal libertação. Ao lembrar a alegoria da caverna entenderemos porque os que se libertam voltam a Matrix. Eliade (1972, p. 16) referindo-se a Sócrates nos diz que mesmo quando o mito não é verdadeiro, seu significado pode ser conhecido. Segundo Sócrates o preceito que recebeu do Oráculo Delfico era o de conhecer a si mesmo e somente após conhecer-se é que dedicaria a ocupar-se de coisas estranhas.

Antes de saber destas duas “realidades” (mundos) que convivem simultaneamente, Anderson já fazia incursões a matriz como hacker e não entendia direito os resultados que obtinha. Imaginava apenas estar burlando o sistema. Após ser contatado por Morpheus e seus colegas, Neo terá a possibilidade de conhecer a

verdade ou voltar à situação de ignorância em que se encontrava. Assim como Sócrates, que opta por seguir o que o Oráculo lhe diz, ele opta pela “pílula vermelha”, e o universo em que imaginava viver cai por terra restando a crua realidade da terra devastada e controlada pelas máquinas (Matrix). Assim se inicia o “conhece-te a ti mesmo” para Neo. Apesar de estarem sediados em uma nave que vaga pelos escombros e subterrâneos da terra devastada, eles ainda possuem a possibilidade de entrar no programa de computador e atuarem na realidade virtual criada pela matrix. Nesta investida ao mundo virtual podem usar todas as potencialidades da mente humana não havendo limites para sua ação, o único empecilho, é se morrem no mundo virtual, morrem também no mundo real. Não existe um reinício de videogame.

Neste contexto afirmamos que libertar-se da Matrix e sair da caverna se assemelham. Aqui retomamos os conceitos de luz e escuridão discutidos anteriormente e que balizaram nossa interpretação. A ignorância da luz da razão em qualquer nível é uma condenação à obscuridade, à ausência de luz primordial, e um obstáculo ao esforço de retornar ao Topos Uranos, ao mundo das idéias. É essa vontade que caracteriza o homem tal como Platão o projetou: libertar-se das correntes, sair da caverna e ver a luz.

Mas isto não basta. Neo uma vez libertado tem uma missão: voltar a caverna e libertar os demais. Se usarmos a metáfora da caverna, poderemos levar nossos alunos a perceberem que o conhecimento não é um processo pronto, acabado e sim algo que gradativamente se constrói.

A saída da caverna exige esforço, causa dor e é um processo lento. O conhecimento traz responsabilidade e não é para ser guardado para si mesmo. O conhecimento faz sentido se pode ser compartilhado. É interessante notar que Platão nos diz que mesmo preferindo ficar fora da caverna na condição mais humilde possível o prisioneiro retorna à caverna.

E retorna por ter um dever: libertar os demais da escuridão em que se encontram e trazê-los também para a luz, para o conhecimento do mundo inteligível, das verdades eternas e imutáveis.

Mas este esquema também pode ser aprofundado com os conhecimentos escolares que estão mais perto deles e que lhes fazem mais sentido do que mundo

inteligível e sensível. Podemos exemplificar lembrando a eles com foi o aprendizado de determinado conteúdo e, mesmo a iniciação escolar deles.

Pode-se discutir também a falácia educacional de que aprender é fácil e divertido, e a alegoria é um recurso excelente para desmontar esta idéia, pois na prática aprender não foi fácil nem divertido para a maioria. Custou muito esforço e trabalho. A diversão pode ser o coroamento do trabalho, mas não o seu andamento.

Estas são algumas sugestões de como trabalhar este filme, mas creio que educadores em sala poderão pensar numa vasta gama de possibilidades de trabalho uma vez que dominem o universo conceitual abordado no filme.

#### 4.1.2 Avatar

Título: Avatar

Direção: James Cameron

Ano: 2007

País: USA

O enredo:

Há em Pandora a reserva de um poderoso minério que interessa ao governo terráqueo. Lá em Pandora vive uma raça de humanóides chamados Na'vis, que em harmonia com a natureza cultuam várias divindades. Eles têm como templo e simultaneamente fonte de energia uma árvore gigantesca. Os nativos a reverenciam e a consideram seu ponto de referência vital.

Os terráqueos querem e irão invadir pandora. O transporte para o outro lado (Pandora) utiliza-se de um aparelho, uma câmara que transporta o ocupante para e outra dimensão existencial. O procedimento é monitorado do lado da Terra pela equipe de cientistas. Em Pandora um jovem ex-fuzileiro americano lutará com o exército invasor, também americano que quer destruir Pandora e se apoderar do valioso mineral.

Uma possível interpretação: seguindo a mesma linha de reflexão filosófica, observamos nova contraposição argumentativa necessária: o que é real, e o que não é real. Mas o que não é real é possível?

No filme Avatar, muito mais rico visualmente, com imagens oníricas e arquetípicas, somente a identificação de elementos platônicos não nos parece suficiente; o filme é passível de uma análise ética, afinal onde é melhor viver, aqui na Terra ou em Pandora? No mundo real ou no mundo ideal?

A ação do filme coloca a Terra exaurida de seus recursos naturais e em perigo; uma equipe de militares e cientistas descobrem uma maneira de se transportar para um outro mundo: Pandora. Lá existe um mineral valiosíssimo dos quais os militares americanos querem se apossar.

Em Pandora há uma raça híbrida de humanos e alienígenas, os Na'vis, que são de estatura mais alta e pele azulada. O roteiro afirma que é possível que cada um dos na'vis seja o Avatar de um humano aqui da Terra.

Observamos aqui mais do que o “sensível” se contrapondo ao “ideal” ou supra-sensível; o filme oferece a possibilidade da “in-carnação” de um ser, ou da mente de um ser em outro e em outro mundo, uma metempsicose (transmigração de alma) entre dois mundos.

No mundo de Pandora os seus habitantes na'vis cultuam uma divindade, Eiwa, que é personificada por uma árvore que simboliza a unidade existencial de todos os seres de Pandora. Interessante notar que Eiwa não é um ser mítico, pois é real e sensível no dizer platônico.

Em Matrix e Avatar temos dois instrumentos deveras interessantes para trabalhar filosofia: o mundo sensível e o mundo das idéias; o real e o virtual. No filme Matrix, o transporte para o mundo virtual se dá através da conexão de um cabo inserido na nuca do indivíduo que o liga ao mundo de Matrix. Disso inferimos que não podemos prescindir do nosso corpo aqui na terra. O mesmo se dá em Avatar: o corpo colocado na câmara de transporte não pode ser desprezado, pois se este morrer o avatar também morrerá.

Nos dois filmes a leitura platônica é recorrente e necessária: ambos se utilizam da mente para a conexão ao inteligível, semelhante ao órgão capaz de realizar a virtude do saber platônico. O argumento filosófico que afirma a legitimidade platônica nos dois filmes em questão se fecha na existência da Khôra, e na necessidade de se preservar o corpo como sendo o elo entre as coisas percebidas e seu equivalente virtual (ou ideal).



A análise ética pode ser pontuada em dois focos: o dilema de Jake: voltar para a Terra, onde ele é paraplégico e tem suas raízes (família, amigos, etc), e permanecer em Pandora onde tem saúde e uma nova razão para viver (uma namorada e um povo que o acolheu).

Esse ponto é essencialmente platônico: o que é melhor: a vida mundana, prazerosa, ligada aos prazeres corporais ou a vida reflexiva, austera e estóica do filósofo? Em outras palavras: se viver neste mundo está tão difícil, é correto ou lícito me refugiar num mundo de esperanças, porém um mundo imaginário?

O segundo foco trata de uma reflexão mais simples: é correto destruir outro mundo ou outra cultura, buscando nossa sobrevivência, somente porque não entendemos as razões de outros povos?

O filme termina com o ex-fuzileiro fazendo a migração de sua alma para o avatar, isto é escolhendo como irá viver sua nova vida, da mesma forma que as almas escolhem seus destinos no mito de ER, em Platão. Uma vez feita esta escolha ela é definitiva e ele viverá como um na'vi.

#### 4.1.3 Estreitas relações e conclusões preliminares:

Julgamos ser de alguma ajuda o quadro sinóptico que apresentamos na sequência, e que faz a relação entre termos empregados por Platão e os seus correlatos nos filmes analisados:

PLATÃO	A. e L. WACHOWSKI	J. CAMERON
Timeu	Matrix	Avatar
Mímesis	Mundo real	Terra
Eidos	Matrix	Pandora
Khôra	Pílula vermelha+computador	Câmara de transporte

*Tabela 1 - Quadro comparativo de conceitos entre as três obras*

O conceito de Mimesis, caro a Platão para explicar sua teoria das idéias, apresenta-se no filme Matrix como o mundo real, um simulacro do mundo verdadeiro criado pelo computador. Já no filme Avatar esta se apresenta como a Terra, desolada e destruída por seus habitantes.

Diremos finalmente que utilizamos Khôra para fechar o projeto de leitura platônica no cinema, fazendo o exercício de duas leituras, uma metáfora dentro de uma analogia: um público: nós, espectadores de uma obra de arte audiovisual, que neste caso específico é fictício, carregado de conteúdo simbólico e mítico; o público, nós, representantes do pólo real, racional, capaz de crítica e análise; do outro lado o cinema, a obra de arte que um dia foi mudo e em preto e branco, e que hoje explode numa grandiosidade de imagens, cores e sons. Não nos esqueçamos que toda arte cênica ou interpretativa tem uma origem teatral; o próprio teatro grego evoluiu dos poemas dos rapsodos que no princípio apenas declamavam os versos.

O Eidos ou mundo das formas são representados pela Matrix e pelo Planeta Pandora. E finalmente a Khôra que é o conceito novo que tentamos introduzir em nossa interpretação, que é o meio onde as coisas podem vir a ser é apresentado na Matrix pela pílula vermelha e pelo computador e no Avatar pela câmara que permite que Jake se conecte com seu Avatar. O que nos encanta em Avatar é a que a Khôra perde seu caráter físico, no momento em que Jake se conecta de forma definitiva a seu Avatar e a partir daí são um, sem a possibilidade de retornarem a seu ser original.

## 5 CONCLUSÃO

O presente trabalho procurou fazer uma análise do mito e suas possíveis relações e sentidos. O mito aparece desde as primeiras narrativas que se perpetuam e chegam até nós.

Que caráter é este que o mito carrega consigo que o mantém em nosso imaginário e faz com que sonhemos e acreditemos que ele seja capaz de resolver nossos problemas como num passe de mágica? Ainda hoje se fecharmos nosso olhos acreditaremos que um super-herói virá e resolverá todos os nossos problemas.

Como vimos ao longo deste trabalho, o mito tem uma força vital que o mantém mesmo quando a racionalidade se faz presente. Ele será usado sem pudor para sustentar teorias do conhecimento de diversos filósofos antigos e também psicanalistas como Freud.

Na atualidade não são os adivinhos ou pitonisas que nos dão o significado dos mitos. Hoje se usa a investigação lingüística e a etimologia como veículos de interpretação de mitos. Não estamos apenas no campo do imaginário. Um grande estudioso do mito, Cassirer que já tratamos ao longo deste trabalho acentua que é comum o recurso a análise filológica como meio de revelar a conexão entre linguagem e mito. Como percebemos o mito é mediado pela fala, pela linguagem.

Para Muller, o mundo mítico é essencialmente o mundo de ilusão, e essa ilusão está enraizada na linguagem, devido a suas ambigüidades.

O fascínio que o mito exerceu e exerce é sua capacidade de despertar o que está além do racional em nós. E esta capacidade de ir além é explorada de forma admirável pelo cinema. Seja em sucessos de bilheteria seja em clássicos que despertam o imaginário de leitores ávidos de sedução visual.

As duas obras cinematográficas escolhidas, à parte seu sucesso de bilheteria e seu apelo comercial, têm inegavelmente seu valor como obras de arte e podem sem dúvida servir como instrumento de trabalho na sala de aula. Haja vista o interesse do jovem estudante de hoje pelos computadores e também pela ficção científica, engenharia e robôs.

A importância desses dois filmes no que tange sua utilização pelo professor de Filosofia, em sala de aula, nos parece fundamental. O ponto de convergência entre essas duas obras cinematográficas, num primeiro momento é a contraposição Real - Irreal, ou mesmo Sensível - Virtual, e mais Psicológico- Psíquico.

Nos dois filmes, os corpos, seja de Anderson (Matrix) ou de Jake (Avatar), representam uma instância considerada parcialmente verdadeira, pois quando conectados a um computador, ou a uma máquina de dissociação psíquica, ambos são transportados a outra realidade, tão viva quanto terráquea, embora num primeiro tempo não se perceba a diferença entre real e irreal (imaginário).

Os elementos filosóficos presentes em Matrix são relativamente mais simples que em Avatar: podemos depreendê-los rapidamente: o nosso mundo (o sensível no dizer platônico) é a nossa realidade presente, com os objetos ao nosso redor, a terra, a natureza, o homem; mas o que dizer dos sonhos, das idéias, dos medos, das ameaças, do Diabo e da Morte? O quê existe de fato? Qual é o mundo que visitamos quando estamos sonhando? Retornamos, pois à pergunta socrática: O que é isto?

No filme Matrix, a realidade que nos cerca na verdade está condicionada a outra, mais forte e perigosa, a que realmente conta no destino dos seres humanos a ela ligados. A Matrix é uma central, um hardware imensamente grande e poderoso, que subverte a razão dos seres por ela parasitados.

Ironicamente, um chefe rebelde (Morpheus- lembremos que este é filho de Hipnos, deus do sono) apresenta Anderson a um Oráculo, tal como em Platão. É necessário saber o que há na Matrix, lutar contra ela se preciso, e conquistar a liberdade. Mas isto é uma atitude temerária, perigosa e suicida. Por que se desligar da Matrix? Por que saber o que há por trás das coisas que vemos e sentimos? Tudo parece estar tão bem.

Essa é a intenção principal da Matrix: fazer com que os humanos a ela conectados assim percebam o mundo, e nessa condição permaneçam *ad aeternum*. E o que significa sair? Libertar-se da Matrix significa em linguagem platônica “sair da caverna”. Quando não mais se aceita as sombras projetadas na parede da caverna (alegoricamente o mundo projetado pela Matrix), como verdadeiras, e questiona-se o que está por trás delas, então a saída será efetuada com certeza. Tal processo pode

ser lento e levará outros a fazer o mesmo. No filme, os prisioneiros são as pessoas tornadas cativas da Matrix, e o fugitivo obviamente é o filósofo.

O trabalho com filmes pode demonstrar a atemporal e presente relevância da filosofia de Platão e este foi nosso objetivo ao buscarmos relacionar mito e cinema. Porém, mantém-se a ressalva, em filosofia, como em qualquer outra disciplina, nada funciona sozinho, ou seja, o melhor recurso, se não empregado de forma adequada não cumprirá o papel de auxiliar o estudante na aquisição do conhecimento.

## REFERÊNCIAS

- ARANHA, Maria L. A. e MARTINS, Maria H. P. Introdução à Filosofia. S. Paulo: Ed. Moderna, 1993.
- BOSCOV, Isabela. Revista Veja edição 2143 de 16.12.2009.
- CASSIRER, Ernst. Linguagem e Mito. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- DERRIDA, Jacques. Khôra. Campinas: Papirus Editora, 1995.
- DIEL, Paul. Le Symbolisme dans La Mythologie Grecque. Paris: Payot, 1952.
- ELIADE, Mircea. Mito e Realidade. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- FREIRE, Antônio Selecta Grega. Braga: Livraria Apostolado da Imprensa, 1991.
- GRIMAL, Pierre. La Mythologie Grecque. Paris: Presses Universitaires de France, 1959.
- HESÍODO. Teogonia, a Origem dos Deuses. São Paulo: R. Kempf Editores, 1986.
- JOINT ASSOCIATION OF CLASSICAL TEACHERS. NY: Reading Greek, 1997.
- KATSBERGER, Francisco. Léxico de Filosofia Hindu. Buenos Aires: Ed. Kier, 1959.
- LEÃO, E. Carneiro. Os Pensadores Originários. Petrópolis: Vozes, 1999.
- MORENTE, Garcia. Fundamentos de Filosofia. São Paulo: Ed. Mestre Jou, São Paulo, 1980.
- PLATÃO. A República. São Paulo: Nova Cultural, 1997.
- RIVAUD, Albert. Platon, Oeuvres Completes. Paris: Éditions Les Belles Lettres, 1949.
- SANTOS, Bento S. A Imortalidade da Alma no Fédon. P. Alegre: EDIPUCRS, 1999.

Para os filmes:

[PT.WIKIPEDIA.ORG/Matrix](http://PT.WIKIPEDIA.ORG/Matrix)

[PT.WIKIPEDIA.ORG/Avatar](http://PT.WIKIPEDIA.ORG/Avatar)